

# DETECTIVE CLUB™


FOR MEMBERS ONLY


A game of hidden clues and subtle conspiracies!

## GAME

## RULES

BEST ALTERNATIVE  
TO NOTEBOOKS

Available on the  
 **App Store**

Get it on  
 **Google play**



 Oleksandr Nevskiy  
 M8I Studio

  
**blue orange**  
Hot Games Cool Planet

EASY WAY TO WRITE  
AND SHARE YOUR  
SECRET INFORMATION

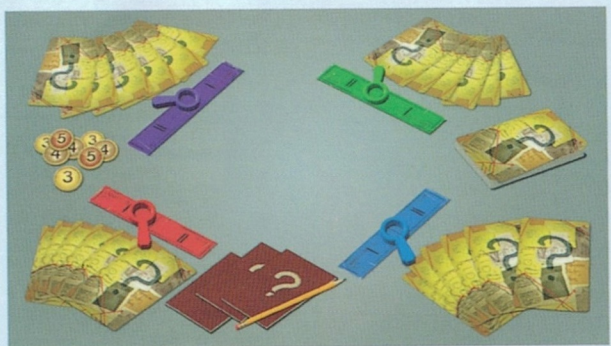
## Game contents

- 168 Evidence Cards
- 68 Victory Point Tokens (VP)
- 8 Voting Tokens
- 8 Player Markers
- 7 Notebooks
- 1 Pencil (Informer Marker)

**"Detective Club"** is once again opening its doors to new members. You are also invited, but first you must prove yourself as a real detective. Analyze all the evidence, listen to the witnesses and try to find out who is lying among your group. Only the most observant and the most cunning will be able to succeed and achieve victory! Welcome to the Club!

## Set Up

1. Place the VP Tokens and the deck of Evidence Cards where players can comfortably reach them.
2. Each player takes one color of Player Marker and places a matching Voting Token on it.
3. Randomly choose the first person who will be playing the Informer on the first round. This player receives the pencil (which is the Informer Marker) and takes one notebook for each of the other players in the game (for instance, in a 7-player game, the Informer would take 6 notebooks).
4. Each player draws 6 Evidence Cards.



4 Player Set Up.

## How to play

A game of Detective Club is played in several rounds. In each round, players play two cards. The game ends after each player has been the Informer once (6-8 players) or twice (less than 6 players).

In each round, the following five steps are carried out:

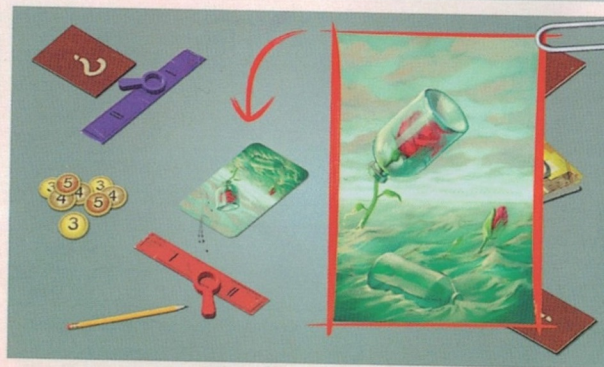


### Choose a Clue

As the Informer, look at your cards and come up with a word (a clue), keeping in mind that you will be able to use two cards from your hand to describe that word. Then, play one card face up in the middle of the table: that card is supposed to reflect the word that you have in mind. Then immediately draw a new card from the deck.



*Note: Over the course of the game, whenever a player plays an Evidence Card, they immediately draw a new card to replace it. Each player must always have 6 Evidence Cards in hand.*

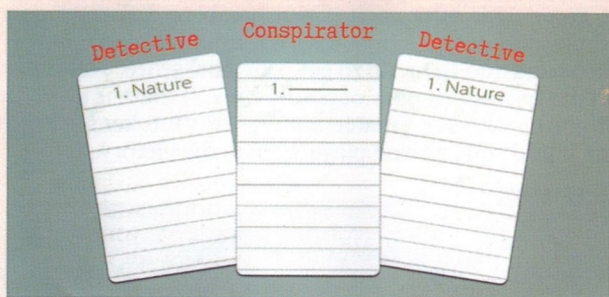


*Example: Mike is the Informer. He wants to play with the word "nature". He places the card displaying a red rose to reflect that word.*

## 2 Assign Roles

As the **Informer**, write the word on all the notebooks except for one. You then shuffle all the notebooks and randomly give one notebook to each other player.

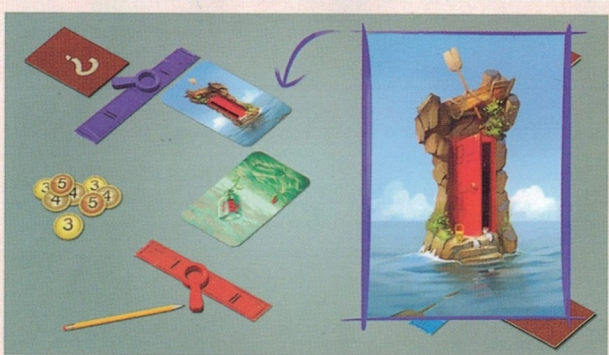
One player will receive an empty notebook: this player is the **Conspirator**. The others are **Detectives**. Detectives must try and identify the Conspirator. The Conspirator tries to mislead the Detectives. The Informer will only earn points if the Conspirator is not clearly identified (See Scoring).



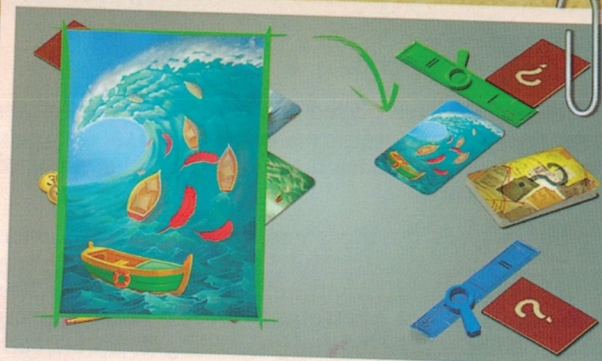
*Note: Players must keep their notebook secret at all times! No one knows who the Conspirator is... except themselves.*

## 3 Play Cards

Starting with the player sitting on the left of the Informer and proceeding clockwise, each player plays one card from their hand. Again, this card is supposed to match the word that the Informer wrote on the notebooks.



*Example: Bill is a Detective. He can see that Mike wrote "nature" in his notebook, so he plays a card that displays the sea. That should be enough.*



*Example: Jane is the Conspirator. There is nothing on her notebook. She tries to analyze the two previous cards and looks for something that could fit in. There is water on both cards - maybe the word is "water"? She chooses a card with a big blue wave.*

Once all players have played a card, the Informer plays a second card, and so on until everyone has played two cards.



*Example: Mike and Bill have now added a second card, and Jane understands that the word was probably not water. Maybe "nature" then? Or something similar? She places the sunflower card, hoping for the best.*

While the Informer plays cards in the middle of the table, all the other players play their cards in front of them.

- If you're a Detective, make sure you play solid Evidence Cards to avoid being accused during the Voting Phase!
- If you're the Conspirator, try and gather information from the cards played by other players.

## 4 Discuss & Vote

After all players have played two cards, as the Informer you say the word that you have written. You then explain the reasons why you chose the two cards that you placed to reflect that word.

All other players do the same, proceeding clockwise. Once all players have explained their choices, they may vote to designate who they think is the Conspirator. **The Informer does not participate in the vote.** Starting from the player on their left and proceeding clockwise, each player places their Voting Token next to the Player Marker of their choice. (Players cannot vote for themselves).

*Example: Bill thinks that Jane is the Conspirator because she was unable to explain her cards clearly. Bill places his Voting Token next to Jane's Player Marker. She, in return, votes against Bill, hoping that Dustin will make the same choice. But Dustin votes against Jane.*

## 5 Scoring

Once every player has voted, reveal the Conspirator by showing all notebooks and proceed to scoring.

- Each Detective who placed their Voting Token next to the Conspirator's Player Marker scores 3 VP.
- If there is 0 or 1 Token next to the Conspirator's Player Marker, then the Conspirator scores 5 VP and the Informer scores 4 VP.
- If there are 2 or more Tokens next to the Conspirator's Player Marker, then the Conspirator and the Informer do not score any VP.

*Example: Bill and Dustin were right and score 3 VP each. Jane and Mike do not score any VP for this round.*

3

• CREDITS •

Game Design: Oleksandr Nevskiy  
Development: IGAMES Studio  
Illustration & Design: M&I Studio

4

5

6

Players keep their VP Tokens face down. Once the Scoring Phase is complete, a new round begins: the Informer passes the pencil to the player who sits on their left. This player becomes the new Informer and takes the notebooks. Make sure to cross out the previous word on all notebooks to avoid confusion!

## End of the game

The game ends after each player has been Informer once (6-8 players) or twice (less than 6 players). Reveal your VP Tokens and add them up to get your final score. The player with the highest number of points wins. If there is a tie, the tied player with the greater number of VP tokens wins; if there is still a tie, all tied players share the victory.

## ★ VARIATIONS ★

### *Thematic Game*

Before the first round, players choose a topic. As the Informer, choose a word on your turn. you must make sure that this word matches the topic that was decided at the beginning of the game. Topics can be very specific (for instance "Space Opera", "The USA", "Protagonists...") or general ("Movies", "Countries", "Literature...") depending on the level of difficulty you want to play with. Make sure that everyone agrees on the chosen topic. You can switch topics after a few rounds if you like, or try to play the whole game with the same topic!

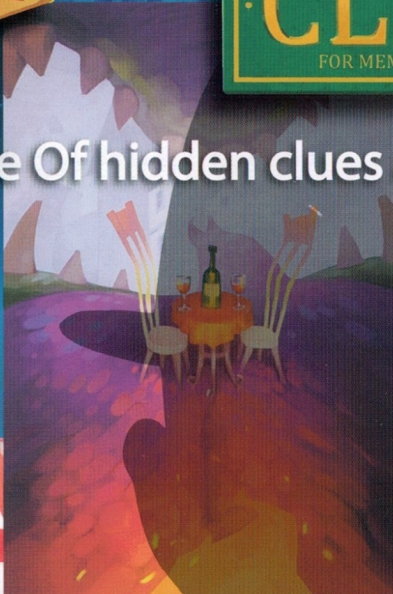
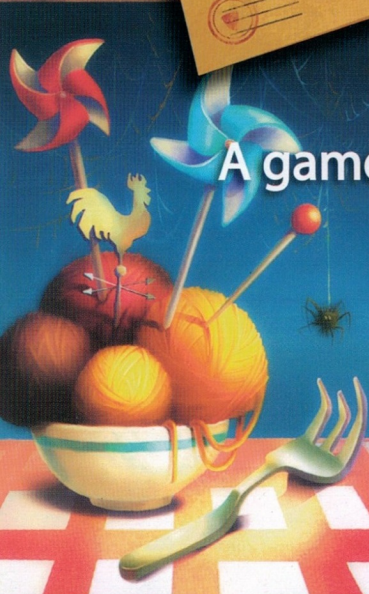
### *No Discussion Phase*

To shift the focus of the game, you can switch the Discuss phase of Step 4 "Discuss & Vote". In this case, start voting immediately after each player has played two cards. The Informer does not say the word out loud and players do not explain their cards.

Game based on an original idea by Oleksandr Nevskiy. Copyright © 2019 IGAMES - All Rights Reserved. © 2019 Blue Orange Editions, France, All Rights Reserved. Detective Club is a trademark of IGAMES and Blue Orange is a trademark of Blue Orange Editions, France. Made in China. Distributed under license by Blue Orange USA, San Leandro, California, USA. To contact us, please e-mail [contact@blueorangegames.com](mailto:contact@blueorangegames.com). [www.blueorangegames.com](http://www.blueorangegames.com)



A game Of hidden clues and subtle conspiracies!



EN / FA

01eksandr Nevskiy

M8I Studio

## قوانین بازی:

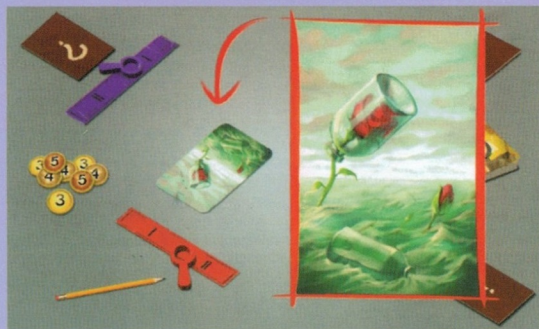
"باشگاه کارآگاهان" تشکیل شده از چندین دور است که در هر دور، هر بازیکن ۲ کارت بازی می‌کند. بازی زمانی به پایان میرسد که: در بازی ۶-۸ نفره: هر بازیکن ۱ بار "شاهد" شده باشد. در بازی کمتر از ۶ نفر: هر بازیکن دو بار "شاهد" شده باشد. در هر دور از بازی ۵ مرحله زیر انجام می‌شود:



"شاهد" به کارت‌های خود نگاه می‌کند و یک کلمه را به عنوان سرنخ در ذهن خود انتخاب میکند. سپس یک کارت را در وسط میز بازی رو می‌کند. کارت بازی شده باید "کلمه" انتخاب شده به عنوان سرنخ را توصیف کند.

به خاطر داشته باشید، زمانی که نقش شاهد را بازی میکنید، نباید کلمه‌ی انتخاب شده به عنوان سرنخ را به زبان بیاورید بلکه باید آن را روی دفترچه‌ی کارآگاهان بنویسید. (اما نه همه کارآگاهان) (توضیحات بیشتر صفحه بعد)

در روند بازی، هر موقع بازیکنی، کارتی بازی کند، همان لحظه یک کارت جدید می‌کشد. همه بازیکنان در هر لحظه از بازی باید شش کارت مدارک در دست خود داشته باشند.



شایان "شاهد" بازی است. کلمه‌ی انتخابی شایان "طبیعت" است. او کارتی که یک رز قرمز بر روی آن کشیده شده را به عنوان اولین توصیف خود بر روی میز قرار می‌دهد (کلمه را به زبان نمی‌آورد و آن را روی دفترچه‌ها مینویسد).

## محتویات بازی:

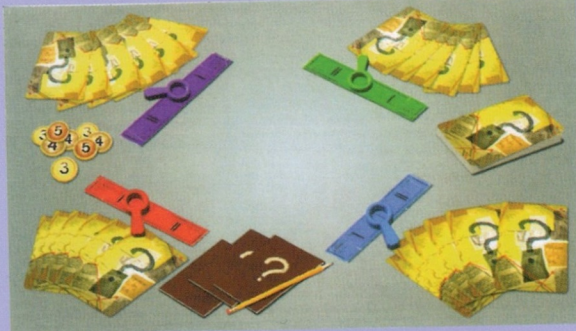
- ۱۶۸ کارت مدارک
- ۵۸ توکن امتیاز
- ۸ ذره بین
- ۸ نشانگر رنگی
- ۷ دفترچه
- ۱ مداد

## داستان بازی:

"باشگاه کارآگاهان" یک بار دیگر عضو جدید می‌پذیرد. شما هم دعوتید، اما قبل از آن باید خود را به عنوان یک کارآگاه واقعی ثابت کنید. **شواهد و مدارک را بررسی کنید، شاهدان را زیر نظر بگیرید و سعی کنید کسی که در بین شما دروغ می‌گوید را شناسایی کنید.** تنها، کسی که بیننده بهتری باشد و زیرکی را چاشنی کار خود کند، می‌تواند پیروز شود. **به باشگاه خوش آمدید!**

## چیدمان اولیه:

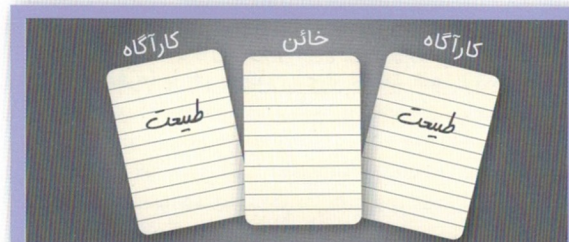
۱. توکن‌های امتیاز و دسته کارتهای مدارک را جایی بر روی میز و در دسترس تمامی بازیکنان قرار دهید.
۲. به هر بازیکن یک نشانگر رنگی و یک ذره بین هم‌رنگ با آن را بدهید.
۳. کاملاً تصادفی نفر اولی که باید نقش "شاهد" را برای دور اول، بازی کند، انتخاب کنید. "شاهد"، مداد را که نشان "شاهد" بودن است و دفترچه بقیه بازیکنان حاضر در بازی را می‌گیرد.
۴. برای مثال: در یک بازی ۷ نفره، شاهد ۶ دفترچه خواهد گرفت. به هر بازیکن ۶ کارت از دسته کارت‌های مدارک بدهید.



## چیدمان بازی ۴ نفره

## مفحص کردن نقش ها

"شاهد" کلمه ای را که در ذهن خود انتخاب کرده را روی همه دفترچه ها به جز یکی از آنها می نویسد. دفترچه ها را به هم می زند و به صورت تصادفی، یک دفترچه به هر بازیکن می دهد. کسی که دفترچه خالی به او رسیده "خائن" بوده و بقیه "کارآگاه" هستند. کارآگاهان در تلاشند که خائن را شناسایی کنند و همچنین خائن در تلاش برای گمراه کردن کارآگاهان و مخفی ماندن هویتش است.



بازیکنان باید همیشه دفترچه خود را مخفی نگه دارند چرا که هیچ کس متوجه نشود چه کسی خائن است.



سارا خائن بازی است که هیچ کلمه ای در دفترچه اش نمی بیند. او سعی می کند دو کارت قبلی که بازی شده است را آنالیز کند تا بتواند کارت مناسب را انتخاب کند. روی هر دو کارت "آب" دیده می شود.  
- شاید کلمه "آب" باشد.  
پس او یک کارت با یک موج آبی رنگ بزرگ انتخاب می کند.

زمانی که همه بازیکنان، نفری یک کارت بازی کردند، "شاهد" کارت دوم را بازی می کنند، این روند ادامه پیدا می کند تا همه نفری دو کارت بازی کرده باشند.

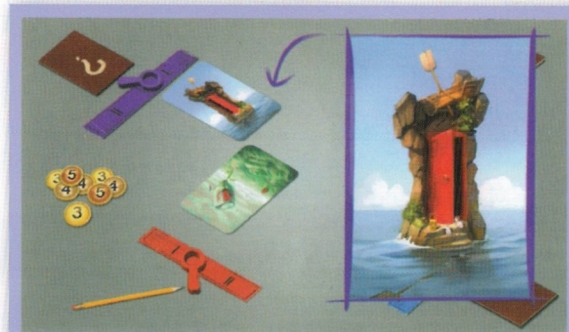


شایان و عرفان کارت دوم خود را بازی کرده اند و سارا متوجه شده که کلمه احتمالاً "آب" نیست  
- پس شاید "طبیعت" باشد! یا چیزی شبیه به آن؟  
او کارت گل های آفتابگردان را بازی می کند به امید اینکه بهترین کارت انتخابی می باشد.  
شاهد کارت هایش را در وسط میز و دیگر بازیکنان در جلوی خود بازی می کنند.

اگر "کارآگاه" هستید سعی کنید کارتی بازی کنید که واضح باشد شما کلمه را می دانید.  
اگر "خائن" هستید سعی کنید از کارت هایی که دیگران بازی کرده اند اطلاعات جمع آوری کنید.

## کارت بازی کردن

نفر اول سمت چپ "شاهد" شروع کننده بازی خواهد بود و در ادامه، بازی در جهت عقربه های ساعت ادامه پیدا می کند. هر بازیکن یک کارت از دست خود بازی می کند که باید با کلمه نوشته شده در دفترچه شان به نوعی همخوانی داشته باشد.



عرفان یک کارآگاه است. او در دفترچه خود می بیند که شایان (شاهد) کلمه "طبیعت" را نوشته است، پس کارتی را بازی میکند که تصویر دریا در آن است که همین کافی است.

## بحث و رای گیری

بازیکنان توکن های امتیاز خود را به پشت نگه می دارند. زمانی که امتیازگیری تمام شد، دور جدید شروع می شود. "شاهد"، مداد را به نفر سمت چپ خود می دهد، این بازیکن "شاهد" جدید بازی است و دفترچه ها را می گیرد. **مطمئن شوید کلمه ی قبلی در دفترچه ها خط خورده باشد که در دور جدی دچار سردرگمی نشوید.**

### پایان بازی

بازی زمانی به پایان می رسد که هر بازیکن یک بار شاهد شود (۶ تا ۸ نفره) یا هر بازیکن دوبار شاهد شود (کمتر از ۶ نفر). توکن های امتیاز خود را رو کنید و مجموع آن ها را حساب کنید. کسی که بیشترین امتیاز را دارد برنده بازی است. اگر امتیازها برابر شد، کسی که بیشترین توکن امتیاز را دارد برنده بازی خواهد بود، اگر باز هم برابر بود، این افراد پیروزی را با یکدیگر شریک می شوند.

بعد از اینکه همه، نفری دو کارت بازی کردند، "شاهد" کلمه را اعلام می کند و دلیل بازی کردن کارت های خود را می گوید. در ادامه همه ی بازیکنان به نوبت در جهت عقربه های ساعت این کار را می کنند و دلیل انتخاب کارت های خود را توضیح می دهند. سپس آن ها باید رای بدهند که چه کسی از نظرشان خائن است. از نفر سمت چپ شاهد شروع می شود (سپس در جهت عقربه های ساعت) هر بازیکن، ذره بین خود را مقابل نشانگر هر بازیکنی که فکر می کند خائن است، قرار می دهد. **شاهد حق شرکت در این رای گیری را ندارد.** خائن هم در نوبتش به یک نفر رای میدهد تا از فاش شدن هویتش جلوگیری کند.

عرفان فکر می کند سارا خائن بازی است چون کارت های خود را به خوبی توصیف نکرده، به همین دلیل عرفان ذره بین خود را مقابل نشانگر سارا قرار می دهد. سارا هم متقابلاً به عرفان رای می دهد به امید اینکه پرهام هم همین انتخاب را انجام دهد. اما پرهام هم به سارا رای می دهد!

## امتیازگیری

### حالت پیشنهادی

#### حالت اول: بازی تمام شد

قبل از شروع دور اول، یک موضوع انتخاب کنید. حال کلمه ای که شاهد انتخاب می کند، باید با موضوع انتخاب شده در ابتدای بازی همخوانی داشته باشد.

موضوع انتخاب شده می تواند خیلی خاص باشد. (مانند: ایران، پیشکسوت و ...) یا خیلی کلی باشد (مانند: فیلم، کشور و ...) بسته به میزان سختی که می خواهید در بازی داشته باشید.

مطمئن شوید که همه بازیکنان با موضوع انتخاب شده موافق باشند. شما می توانید بعد از چند دور موضوع را عوض کنید یا اینکه کل بازی را با همان موضوع انجام دهید.

#### حالت دوم: بحث به بحث!

شما می توانید مرحله ۴ بازی (بحث و رای گیری) را به "رای گیری" تغییر دهید. بعد از این که همه بازیکنان دو کارت بازی کردند، بدون اینکه "شاهد" کلمه را اعلام کند و بازیکنان کارت های خود را توضیح دهند، رای گیری آغاز می شود.

بعد از اینکه همه بازیکنان رای دادند، دفترچه ها رو می شود تا خائن مشخص شود و روند امتیازگیری آغاز می شود. **الف.** هر کارآگاهی که خائن را درست تشخیص داده باشد، ۳ امتیاز می گیرد. **ب.** اگر خائن صفر یا یک ذره بین گرفته باشد، خائن پنج امتیاز می گیرد و شاهد هم چهار امتیاز می گیرند. **ج.** اگر دو یا بیشتر از دو ذره بین جلوی خائن باشد، خائن و شاهد هیچ امتیازی نمی گیرند.

عرفان و پرهام به سارا (خائن) رای دادند و نفری سه امتیاز می گیرند. اما سارا و شایان (خائن و شاهد) امتیازی نمی گیرند.

3

4

5

9